Załącznik do uchwały nr 118 Komitetu Monitorującego Program Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 z dnia 28 listopada 2024 roku

## Roczny Plan Działania na rok: 2025

**Tytuł lub zakres projektu:** Odbiór zaawansowanych technologicznie e-materiałów i gier

**Wersja fiszki:** 1

**Numer i data uchwały Komitetu Monitorującego:**

## Informacje o instytucji opracowującej fiszkę

**Instytucja:** Ministerstwo Edukacji Narodowej

**Dane kontaktowe osoby do kontaktów roboczych:** Rafał Lawenda, adres e-mail: rafal.lawenda@men.gov.pl, nr telefonu: 22 34 74 374

## Fiszka projektu wybieranego w sposób niekonkurencyjny

### Podstawowe informacje o projekcie

**Numer i nazwa Priorytetu:** 1 - Umiejętności

**Numer i nazwa działania FERS:** 01.04 Rozwój systemu edukacji

**Cel szczegółowy, w ramach którego projekt będzie realizowany** ESO4.5. Poprawa jakości, poziomu włączenia społecznego i skuteczności systemów kształcenia i szkolenia oraz ich powiązania z rynkiem pracy – w tym przez walidację uczenia się pozaformalnego i nieformalnego, w celu wspierania nabywania kompetencji kluczowych, w tym umiejętności w zakresie przedsiębiorczości i kompetencji cyfrowych, oraz przez wspieranie wprowadzania dualnych systemów szkolenia i przygotowania zawodowego.

**Typ projektu FERS:** Cyfryzacja w edukacji

### Podmiot, który będzie wnioskodawcą: Ośrodek Rozwoju Edukacji

### Cel i opis projektu (w tym uzasadnienie realizacji i planowana trwałość)

Przedmiotowy projekt będzie pełnić funkcję parasolową nad interwencją realizowaną w trybie konkurencyjnym, tj. projektami realizowanymi w ramach konkursów “Opracowanie gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego” i “Opracowanie zaawansowanych technologicznie e-materiałów do kształcenia ogólnego”. Jego celem jest odbiór i udostępnienie na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej (ZPE) zaawansowanych e-materiałów dydaktycznych oraz gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego.

Zaplanowane do wytworzenia e-materiały i gry stanowią kontynuację działań podjętych we wcześniejszych projektach realizowanych w ramach PO KL i PO WER, dotyczących rozwoju cyfrowych narzędzi, środków i materiałów dydaktycznych. Projekt jest kolejnym etapem długofalowej strategii dostosowania treści, metod i organizacji nauczania do potrzeb współczesnej edukacji.

Dzięki podjętym do tej pory działaniom, uczniowie i uczennice, nauczyciele i nauczycielki, a także inne osoby, które chcą poszerzyć swoją wiedzę, otrzymały publiczne źródło dobrej jakości sprawdzonych i różnorodnych e-materiałów edukacyjnych, z którego chętnie korzystają. Wśród tych działań wyróżnić należy przygotowanie na bazie e-materiałów dostępnych na ZPE modułowych e-podręczników do szkoły podstawowej. Strategia ich funkcjonowania polega na koherencyjnym wykorzystaniu zweryfikowanych i odpowiednio uporządkowanych materiałów w konstruktywistycznej oprawie metodycznej, która jest zgodna z najnowszymi trendami dydaktycznymi uwzględniającymi aktywność uczniów i uczennic oraz proces uczenia się, jako podstawę działalności edukacyjnej.

Niniejszy projekt jest odpowiedzią na potrzebę zapewnienia wysokiej jakości materiałów edukacyjnych oraz ich spójnej metodyki, zgodnej ze współczesnymi, światowymi trendami w dydaktyce. Będzie to zrealizowane poprzez weryfikację, odbiór i udostępnienie na ZPE 215 nowych zaawansowanych technologicznie e-materiałów (w tym 18 gier edukacyjnych). W e-materiałach tych, nacisk zostanie położony na aktywność poznawczą i samokształcenie uczniów i uczennic oraz kształtowanie umiejętności samodzielnego uczenia się. Ponadto, wzmocniony zostanie rozwój umiejętności intelektualnych, takich jak: analiza i rozwiązywanie problemów, kreatywność i umiejętność samooceny, umiejętność krytycznego myślenia. Zostaną uwzględnione elementy metody naukowej i myślenia naukowego. Zwiększony zostanie także nacisk na kształtowanie kompetencji obywatelskich oraz kompetencji w zakresie przedsiębiorczości poprzez realizację projektów oraz propozycje działań uczniowskich w środowisku lokalnym. Odebrane e-materiały nie będą powielać e-materiałów znajdujących się na ZPE. Zapewnienie jakości e-materiałom, o których mowa powyżej, wymaga więc dokładnego testowania i weryfikacji ich funkcji przez ekspertów i ekspertki przed ich ostateczną publikacją.

Realizowane wcześniej projekty mocno uwydatniły rolę ekspertów i ekspertek Ośrodka Rozwoju Edukacji (ORE) w zapewnieniu wysokiej jakości materiałów produkowanych przez beneficjentów konkursowych. Pierwotne wersje opracowanych e-materiałów zawierały znaczną liczbę usterek, zarówno merytorycznych, dydaktycznych, technicznych oraz dostępności cyfrowej. Praktycznie każdy z kilkunastu tysięcy materiałów wymagał naniesienia mniejszych lub większych poprawek, wskazywanych przez ekspertów i ekspertki ORE, a niektóre materiały wymagały przeprojektowania, aby mogły być odebrane i udostępnione na ZPE. Projekt przyczyni się do:

* zapewnienia wysokiej jakości materiałów edukacyjnych publikowanych na ZPE;
* wzrostu znaczenia ZPE w rozwoju kompetencji cyfrowych u uczniów i uczennic, zgodnie z założeniami polityki edukacyjnej państwa;
* zwiększenia znaczenia kompetencji kluczowych w praktyce szkolnej, ze szczególnym uwzględnieniem doskonalenia umiejętności cyfrowych uczniów i uczennic oraz nauczycieli i nauczycielek oraz kompetencji komunikacyjno-informacyjnych w nauczaniu i uczeniu się;
* wzrostu motywacji odbiorców i odbiorczyń do aktywnego uczenia się i rozwijania umiejętności samokształcenia istotnej na rynku pracy.

Trwałość rezultatów projektu zostanie zapewniona poprzez udostępnienie odebranych zaawansowanych technologiczne e-materiałów na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej.

### Uzasadnienie wyboru projektu w sposób niekonkurencyjny oraz wyboru podmiotu, który będzie wnioskodawcą

Przedmiotowy projekt ma znaczenie strategiczne dla społeczno-gospodarczego rozwoju kraju i spełnia wymóg wyboru projektu w trybie niekonkurencyjnym, zgodnie z art. 44 ust. 2 pkt 2 ustawy z dnia 28 kwietnia 2022 r. o zasadach realizacji zadań finansowanych ze środków europejskich w perspektywie finansowej 2021-2027 (Dz. U. z 2022 r. poz. 1079, z późn. zm.).

Projekt jest jednym z kluczowych elementów tworzenia przestrzeni edukacyjnej, pozwalającej na realizację polityki edukacyjnej państwa, zgodnie z przyjętą przez Radę Ministrów 28 grudnia 2020 roku Zintegrowaną Strategią Umiejętności 2030 i przyjętą 12 września 2024 r. Polityką Cyfrowej Transformacji Edukacji. Zintegrowana Platforma Edukacyjna wraz z publikowanymi na niej e-materiałami są kluczowymi narzędziami wspierającymi rozwój umiejętności cyfrowych uczniów i uczennic oraz nauczycieli i nauczycielek. Biorąc pod uwagę zasięg platformy i potencjalną liczbę odbiorców i odbiorczyń, a przez to wpływ na rozwój różnych umiejętności i kompetencji, w tym cyfrowych, w społeczeństwie, publikowane materiały muszą spełniać wysokie standardy jakościowe.

Niniejszy projekt, poprzez realizację zaplanowanych działań, ma za zadanie zapewnienie, aby e-materiały powstałe w 2 projektach realizowanych w trybie konkurencyjnym spełniały wszystkie standardy i funkcje jakie są im przypisane, dlatego jego rola w realizacji polityki edukacyjnej państwa jest strategiczna. Ma na celu zapewnienie spójnych, a jednocześnie najwyższych standardów materiałów edukacyjnych. Pozwoli to na zwiększenie efektywności kształcenia ogólnego, w szczególności w zakresie kreowania włączającego i aktywizującego środowiska edukacyjnego, wykorzystywania innowacyjnych metod nauczania i uczenia się, a także kształtowania kluczowych kompetencji dzieci i młodzieży oraz rozwoju ich umiejętności z uwzględnieniem ich zróżnicowanych potrzeb.

Zgodnie z ustawą z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 737, 854), system oświaty tworzy warunki sprzyjające kształtowaniu u uczniów i uczennic kompetencji kluczowych (w tym cyfrowych) oraz zapewnia realizację i dostosowanie treści, metod i organizacji nauczania do możliwości psychofizycznych uczniów i uczennic. Zadaniem państwa, zgodnie z §3 rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z 17 grudnia 2010 roku w sprawie podstawowych warunków niezbędnych do realizacji przez szkoły i nauczycieli zadań dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych oraz programów nauczania, jest zapewnienie nauczycielom i nauczycielkom materiałów niezbędnych do realizacji ich zadań zawodowych. Dlatego projekt będzie realizowany w obszarze zadań publicznych należących do kompetencji ministra właściwego ds. oświaty i wychowania powierzonych placówkom doskonalenia nauczycieli.

Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie, zwany dalej ORE, jest publiczną placówką doskonalenia nauczycieli o zasięgu ogólnokrajowym działającą na podstawie:

1. ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 737, 854);
2. rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 maja 2019 r. w sprawie placówek doskonalenia nauczycieli (t.j. Dz.U. z 2023 r. poz. 2738);
3. statutu.

Zgodnie z wyżej wskazanymi dokumentami celem ORE jest m.in.:

1. podejmowanie i realizacja działań na rzecz doskonalenia systemu oświaty i podnoszenia jakości edukacji, zgodnie z polityką oświatową państwa w obszarze wychowania, kształcenia ogólnego, specjalnego, zawodowego i ustawicznego;
2. rozpoznawanie zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych uczniów i uczennic oraz zapewnianie im wsparcia odpowiedniego do potrzeb;
3. inicjowanie rozwiązań służących wypracowywaniu nowych metod i form pracy z uczniami i uczennicami oraz sprawdzaniu ich skuteczności w działaniu szkoły;
4. inicjowanie, projektowanie, wdrażanie i promowanie innowacyjnych rozwiązań dotyczących kształcenia zawodowego i ustawicznego;
5. przygotowywanie programów i narzędzi w zakresie rozwoju kompetencji kluczowych.

Zgodnie z powyższymi zapisami Ośrodek Rozwoju Edukacji realizował w ramach PO WER i realizuje w ramach FERS projekty dotyczące przygotowania koncepcji i standardów, a następnie odbioru e-materiałów do kształcenia ogólnego i zawodowego. Od wielu lat ORE bierze udział w działaniach związanych z rozwojem publicznych, powszechnie dostępnych, bezpłatnych i nowoczesnych zasobów edukacyjnych, które są niezbędne do dalszego rozwoju narzędzi i metodyki kształcenia.

ORE posiada wszelkie niezbędne do realizacji projektu zasoby, w tym przede wszystkim kadrę o wysokich kompetencjach i doświadczeniu zawodowym, jak i szeroko rozbudowaną bazę współpracujących ekspertów i ekspertek. Posiada także personel doświadczony w dziedzinie zarządzania projektami. ORE dysponuje również odpowiednim potencjałem technicznym, tj. zapleczem lokalowym oraz sprzętem niezbędnym do realizacji projektu.

### Główne zadania przewidziane do realizacji w projekcie, ze wskazaniem (o ile dotyczy): grup docelowych, planowanych terminów realizacji zadań oraz szacunkowych kosztów ich realizacji (w tym jako % budżetu projektu (kosztów bezpośrednich))[[1]](#footnote-1)

1. **Odbiór gier edukacyjnych opracowanych w konkursie**

Celem tego zadania jest odbiór i udostępnienie na ZPE 18 gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego. Gry edukacyjne przygotowane zostaną przez beneficjentów konkursowych zgodnie z dokumentacją konkursową, w tym scenariuszami opracowanymi przez ekspertów lub ekspertki ORE w ramach projektu ORE pn. „Pilotażowe wdrożenie modułowych e-podręczników oraz opracowanie założeń do zaawansowanych technologicznie e-materiałów wspierających nowoczesne metody nauczania i uczenia się”.

W celu zapewnienia wysokiej jakości i spójności, eksperci lub ekspertki ORE oraz zewnętrzni specjaliści lub specjalistki zweryfikują zgodność 18 wyprodukowanych gier z założeniami zawartymi w scenariuszach opracowanych w ramach wyżej wskazanego projektu ORE.

Zadanie obejmie 10 etapów:

1. nawiązanie współpracy z beneficjentami konkursowymi i przeprowadzenie konsultacji pomiędzy ekspertami lub ekspertkami ORE w zakresie poszczególnych gier a przedstawicielami lub przedstawicielkami ww. beneficjentów;
2. szkolenia i doradztwo dla ekspertów lub ekspertek ORE oraz dla beneficjentów konkursowych;
3. akceptacja formalna, merytoryczna, funkcjonalno-techniczna i WCAG GDD (Game Design Document) opracowanych przez beneficjentów konkursowych, po weryfikacji ich zgodności ze scenariuszami gier stanowiącymi załącznik do regulaminu naboru;
4. weryfikacja i przyjęcie produktu 2., tj. szczegółowych harmonogramów produkcji poszczególnych gier, przygotowanych przez beneficjentów konkursowych;
5. odbiór produktu 3., tj. comiesięcznych raportów z przebiegu prac wraz z przedstawieniem efektów i rezultatów, uwzględniających aktualizację GDD, sporządzonych przez beneficjentów konkursowych;
6. akceptacja produktu 4., tj. vertical slice poszczególnych gier edukacyjnych, po weryfikacji formalnej, merytorycznej, funkcjonalno-technicznej i WCAG;
7. testowanie produktu 5., tj. wersji beta każdej gry wraz z materiałem wprowadzającym do gry przez ekspertów lub ekspertki ORE, uczniów i uczennice oraz nauczycieli i nauczycielki;
8. odbiór produktu 5., tj. wersji beta każdej gry wraz z materiałem wprowadzającym do gry, po weryfikacji formalnej, merytorycznej, funkcjonalno-technicznej i WCAG;
9. testowanie produktu 6., tj. ostatecznych wersji gier edukacyjnych przez ekspertów lub ekspertki ORE, uczniów i uczennice oraz nauczycieli i nauczycielki;
10. odbiór produktu 6., tj. ostatecznych wersji gier edukacyjnych i udostępnienie na ZPE, po weryfikacji merytorycznej, funkcjonalno-technicznej i WCAG oraz ewentualnym naniesieniu poprawek przez beneficjentów konkursowych.

Termin realizacji zadania: 3. kw. 2025 r. – 4. kw. 2028 r.

Szacunkowa wartość zadania: ok. 29% kosztów bezpośrednich.

1. **Odbiór zaawansowanych technologicznie e-materiałów opracowanych w konkursie**

Celem tego zadania jest odbiór i udostępnienie na ZPE 197 zaawansowanych technologicznie e-materiałów do kształcenia ogólnego.

Zaawansowane technologicznie e-materiały przygotowane zostaną przez beneficjentów konkursowych zgodnie z dokumentacją konkursową, w tym scenariuszami opracowanymi przez ekspertów lub ekspertki ORE w ramach projektu niekonkurencyjnego ORE „Pilotażowe wdrożenie modułowych e-podręczników oraz opracowanie założeń do zaawansowanych technologicznie e-materiałów wspierających nowoczesne metody nauczania i uczenia się”.

W celu zapewnienia wysokiej jakości i spójności, eksperci lub ekspertki ORE oraz zewnętrzni specjaliści lub specjalistki zweryfikują zgodność wyprodukowanych zaawansowanych technologicznie e-materiałów z założeniami zawartymi w scenariuszach opracowanych w ramach wyżej wskazanego projektu niekonkurencyjnego ORE.

W ramach tego zadania eksperci lub ekspertki ORE oraz zewnętrzni specjaliści lub specjalistki ocenią łącznie 197 zaawansowanych technologicznie e-materiałów do poszczególnych przedmiotów kształcenia ogólnego do szkoły podstawowej i ponadpodstawowej (zakres podstawowy i rozszerzony).

Zadanie obejmie 8 etapów:

1. nawiązanie współpracy z beneficjentami konkursowymi i przeprowadzenie konsultacji pomiędzy ekspertami lub ekspertkami ORE w zakresie poszczególnych obszarów i przedmiotów a ww. beneficjentami;
2. weryfikacja i przyjęcie produktu 1., tj. szczegółowych harmonogramów produkcji poszczególnych e-materiałów, przygotowanych przez beneficjentów konkursowych;
3. odbiór produktu 2., tj. comiesięcznych raportów z przebiegu prac wraz z przedstawieniem efektów i rezultatów prowadzonych prac, sporządzonych przez beneficjentów konkursowych;
4. ocena formalna, merytoryczna, funkcjonalno-techniczna i WCAG produktu 3., tj. makiet poszczególnych e-materiałów w ramach każdego z obszarów, pod kątem ich zgodności ze scenariuszami stanowiącymi załącznik do regulaminu naboru;
5. testowanie produktu 4., tj. wersji beta każdego zaawansowanego technologicznie e-materiału przez ekspertów lub ekspertki ORE, uczniów i uczennice oraz nauczycieli i nauczycielki;
6. odbiór produktu 4., tj. wersji beta każdego zaawansowanego technologicznie e-materiału, po weryfikacji formalnej, merytorycznej, funkcjonalno-technicznej i WCAG, w uzasadnionych przypadkach wraz z materiałem wprowadzającym;
7. testowanie produktu 5., tj. ostatecznych wersji zaawansowanych technologicznie e-materiałów przez ekspertów lub ekspertki ORE, uczniów i uczennice oraz nauczycieli i nauczycielki;
8. odbiór produktu 5., tj. ostatecznych wersji zaawansowanych technologicznie e-materiałów i udostępnienie na ZPE, po weryfikacji formalnej, merytorycznej, funkcjonalno-technicznej i WCAG oraz ewentualnym naniesieniu poprawek przez beneficjentów konkursowych.

Termin realizacji zadania: 3. kw. 2025 r. – 4. kw. 2028 r.

Szacunkowa wartość zadania: ok. 71% kosztów bezpośrednich.

Grupą docelową projektu są uczniowie i uczennice szkół podstawowych i ponadpodstawowych oraz pracownicy i pracownice systemu oświaty, w szczególności nauczycielki i nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej, przedmiotów kształcenia ogólnego oraz języków obcych nowożytnych.

1. **Zadanie – Koszty pośrednie**

Koszty pośrednie projektu będą ponoszone zgodnie z zamkniętym katalogiem kosztów wskazanych w Wytycznych dotyczących kwalifikowalności wydatków na lata 2021-2027 i będą obejmowały koszty administracyjne związane z techniczną obsługą realizacji projektu, w szczególności:

1. Koszty związane z zaangażowaniem personelu:
   1. koszty kierownika lub kierowniczki projektu, głównego specjalisty lub specjalistki ds. rozliczeń finansowych i asystenta lub asystentki projektu, bezpośrednio zaangażowanych w zarządzanie, rozliczanie, monitorowanie projektu oraz prowadzenie innych działań administracyjnych w projekcie, w tym koszty wynagrodzenia tych osób, wyposażenia ich stanowiska pracy, ich przejazdów, delegacji służbowych i szkoleń oraz koszty związane z wdrażaniem polityki równych szans przez te osoby,
   2. koszty zarządu (koszty wynagrodzenia osób uprawnionych do reprezentowania jednostki, których zakresy czynności nie są przypisane wyłącznie do projektu, tj. dyrektora ORE),
   3. koszty personelu obsługowego (obsługa kadrowa, finansowa, administracyjna, sekretariat, kancelaria, obsługa prawna, w tym ta dotycząca zamówień) na potrzeby funkcjonowania jednostki,
   4. koszty obsługi księgowej (wynagrodzenie głównej księgowej lub księgowego i osób księgujących wydatki w projekcie).

Katalog stanowisk może ulec zmianie, a wnioskodawca zdecyduje o wymiarze i zakresie finansowania tych stanowisk w trakcie realizacji projektu.

1. Koszty pośrednie związane z miejscem realizacji projektu:
2. koszty utrzymania powierzchni biurowych (czynsz, najem, opłaty administracyjne),
3. opłaty za energię elektryczną, cieplną, gazową i wodę, opłaty przesyłowe, opłaty za odprowadzanie ścieków, opłaty za wywóz odpadów komunalnych,
4. wydatki związane z otworzeniem i prowadzeniem wyodrębnionego na rzecz projektu rachunku płatniczego,
5. koszty usług pocztowych, telefonicznych, internetowych, kurierskich,
6. koszty biurowe związane z obsługą administracyjną projektu (np. zakup materiałów biurowych i artykułów piśmienniczych),
7. koszty działań informacyjno-promocyjnych projektu (np. zakup materiałów promocyjnych i informacyjnych, oznakowanie projektu, plakaty, ulotki oraz działania upowszechniające - np. udział w konferencjach dla nauczycieli i nauczycielek, metodyków i metodyczek oraz innych pracowników i pracownic oświaty),
8. koszty usług powielania dokumentów,
9. koszty ochrony,
10. koszty sprzątania pomieszczeń, w tym środków czystości, dezynsekcji, dezynfekcji, deratyzacji tych pomieszczeń.

Projekt będzie miał pozytywny wpływ na zasadę równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępność dla osób z niepełnosprawnościami. Ponadto Wnioskodawca zaplanuje zatrudnienie w ramach projektu (przez okres realizacji całego projektu) na umowę o pracę w wymiarze co najmniej 0,5 etatu co najmniej 1 osobę z niepełnosprawnością w rozumieniu „Wytycznych dotyczących realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027” lub zapewni realizację wyżej wymienionego warunku w ramach usług zleconych w projekcie.

### Czy projekt będzie realizowany w partnerstwie?

Nie

### Czy projekt będzie projektem grantowym?

Nie

### Przewidywany termin złożenia wniosku o dofinansowanie:

2. kwartał 2025

### Przewidywany okres realizacji projektu

01.07.2025 - 31.12.2028

### Szacowany budżet projektu

Szacowana kwota wydatków w projekcie w podziale na lata i ogółem (PLN):

* w roku 2025: 2 179 650,00
* w roku 2026: 3 904 450,00
* w roku 2027: 3 904 450,00
* w roku 2028: 4 008 950,00

ogółem: 13 997 500,00

**Wymagany wkład własny beneficjenta (PLN):** Nie

**Szacowany wkład UE (PLN):** 11 550 737,00

### Cross-financing:

Nie

### Zakładane efekty projektu wyrażone wskaźnikami

**Wskaźniki rezultatu**

Liczba upowszechnionych e-materiałów

Wartość docelowa dla projektu: 215

**Wskaźniki produktu**

1. Liczba zaakceptowanych gier edukacyjnych

Wartość docelowa dla projektu: 18

1. Liczba zaakceptowanych zaawansowanych technologicznie e-materiałów

Wartość docelowa dla projektu: 197

### Szczegółowe kryteria wyboru projektu

**Kryteria dostępu**

Nie dotyczy

## Podpis osoby upoważnionej do podejmowania decyzji w zakresie Rocznego Planu Działania

Miejscowość, data:

Podpis osoby upoważnionej:

Data zatwierdzenia fiszki w ramach Rocznego Planu Działania:

1. Nie dotyczy projektów instrumentów finansowych i wybranych projektów wskazanych przez IZ (np. projekty koordynacyjne ROPS). [↑](#footnote-ref-1)